

⑩日本国特許庁

⑪特許出願公開

公開特許公報

昭53—74831

⑫Int. Cl.²

識別記号

⑬日本分類

庁内整理番号

⑭公開 昭和53年(1978)7月3日

H 04 N 7/00

97(5) A 0

6749—59

A 63 F 9/00

120 L 7

6682—25

発明の数 1

審査請求 未請求

(全 3 頁)

⑮ビデオゲーム装置

⑯特 願 昭51—151243

⑰出 願 昭51(1976)12月15日

⑱発 明 者 中隆広

諏訪市大和3丁目3番5号 株

式会社諏訪精工舎内

⑲出 願 人 株式会社諏訪精工舎

東京都中央区銀座4丁目3番4号

⑳代 理 人 弁理士 最上務

明細書の内容(内容に要する)

明 細 書

発明の名称 ビデオゲーム装置

特許請求の範囲

電子回路、操作面およびディスプレイよりなるビデオゲーム装置において、特に標準テレビ受像機の映像面をディスプレイとして利用してゲームプレイを行なうビデオゲーム装置において、その電子回路部に得点計数手段、各プレイヤー間の得点差計数手段、前記得点差に基づきプレイヤーにハンディを課すハイディ発生手段を具備せしめたことを特徴とするビデオゲーム装置。

発明の詳細な説明

本発明は、ビデオゲーム装置、特に標準テレビ受像機を利用して、スポーツ形式等のゲームを行なうビデオゲーム装置に関する。

発明の目的は、ビデオゲームに対して慣れたプレイヤーと不慣れたプレイヤーとの対戦や大人と小人

の対戦であつても常にはくちゆうしたゲーム展開を可能ならしめることにある。

ビデオゲームにおいて、慣れたプレイヤーと不慣れたプレイヤーの対戦や大人と小人の対戦において慣れた、プレイヤーや大人にハンディを課してゲームを、面白くする方法が従来より各種提案されている。しかし従来の方法はいずれもゲーム開始前に優勢側プレイヤーにある一定のハンディを課すものであり、たとえば複層的なテニス形式のゲームにおいてはゲーム開始前にあらかじめ優勢側プレイヤーのバドルサイズを小さくする方法がある。

従来の方法に対し、本発明の特徴はゲーム中、プレイヤーのその時の得点に応じて自動的に優勢側プレイヤーにハンディが課されるものであり、常にはくちゆうしたゲーム展開となるよう作用するものであり、従来に比べ一層緊迫したゲームが期待されるものである。

以下図に沿つて具体的に説明する。

第1図はテニスゲームを例にとつた場合の映像

面を示し、1は第1パドル像、2は第2パドル像、3はボール像、4はネットおよびコート像、5は得点像である。

第2図は第1図に示す映像面に対するビデオゲーム装置の構成図を示すものであり、ここに6は垂直、水平同期信号発生部、7はネットおよびコート信号発生部、8、9はそれぞれ第1パドル、第2パドル信号発生部、10はボール信号発生部、11はボール移動制御信号発生部、12～15は第1パドルおよび第2パドル像の垂直、水平位置決め用可変抵抗器、16は映像信号混合部、17はミス信号発生部、18は得点差計数部、19、20はそれぞれ第1パドル、第2パドル制御信号発生部、21は信号変調部、22はアンテナ、23は受像機を示す。

ミス信号発生部17において得点が計数され、信号は得点差計数部18に供給される。

18からの信号は第1パドル、第2パドル制御信号発生部19、20あるいは、ボール移動制御信号発生部11に供給され19、20からの信号

はそれぞれ第1パドル、第2パドル信号発生部8、9に供給される。すなわち、ミス信号発生部からパドル信号発生部、あるいはボール信号発生部に信号が帰還されるところに本発明の特徴がある。

両プレーヤ間のゲーム中の得点差に基づいて、パドルあるいはボールの制御されるものであり、具体的には得点差に応じて優先側のプレーヤのほうのパドルサイズを小さくするか、あるいは劣勢側プレーヤのパドルにより打ち直される際のボールスピードを速くするものである。

パドルサイズやボールスピードは得点差に応じてアナログ的に変化しうるが、回路構成上、得点差がある値、たとえば5点になればパドルサイズの、10点差になれば1/2、あるいはボールスピードが1.5倍、2倍、というふうに変化させることが望ましいようである。

優劣側プレーヤに対するハンディ付与手段としては上記例の他、ボールサイズの変化、すなわち優勢側プレーヤのパドルが受ける際のボールサイズを小さくするよう制御したりする方法を

も採用することができる。

本発明によるビデオゲーム装置は叙上のようにミス信号発生部でもある得点計数手段、各プレーヤ間の得点差計数手段、その得点差に基づきパドルあるいはボール信号を制御するパドルあるいはボール信号制御手段を設け、得点計数部からパドルあるいはボール信号発生部に信号を帰還させることにより、得点差に応じ優勢側プレーヤにハンディキャップを課し、また得点差の大きいほど、ハンディキャップの強さを大きくするものでありゲーム展開を常にはくちゆうしたものにらしめることを可能にしたものである。従つて特にビデオゲームに対する慣れたプレーヤと不慣れたプレーヤとの対戦や、大人と小人との対戦においても緊迫したゲームを期待できる。

なお、本発明はテニス形式のゲームのみならず各スポーツ形式のゲーム、さらには広く種々のゲームを行なうビデオゲーム装置に有効に適用される。

図面の簡単な説明

第1図…テニス形式のゲームを例とした場合の映像面。

- 1…第1パドル像 2…第2パドル像
- 3…ボール像 4…ネット及びコート像
- 5…得点像

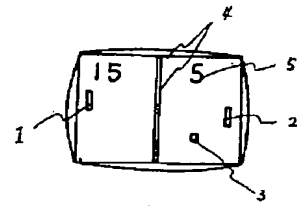
第2図…本発明によるビデオゲーム装置の実施例を示す基本的な構成図。

- 6…垂直、水平同期信号発生部
- 7…ネット及びコート信号発生部
- 8、9…それぞれ、第1パドル、第2パドル信号発生部
- 10…ボール信号発生部
- 11…ボール移動制御信号発生部
- 12～15…第1パドル及び第2パドル像の垂直、水平位置決め用可変抵抗器
- 16…映像信号混合部
- 17…ミス信号発生部
- 18…得点差計数部
- 19、20…それぞれ第1パドル、第2パドル

制御信号発生部

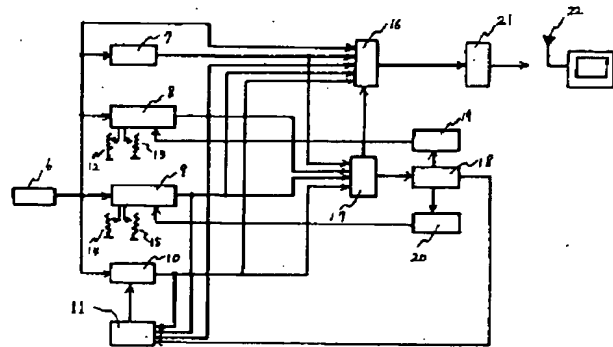
- 21 ... 信号変調部
- 22 ... アンテナ
- 23 ... 受像機

以 上



第 1 図

代理人 最 上 務



第 2 図

手 続 補 正 書 (方式)

昭和 52 年 3 月 10 日

特許庁長官 片 山 石 郎 殿 謹 啓

1. 事件の表示

昭和 51 年 特 許 願 第 151245 号

2. 発明の名称

ビデオゲーム装置

3. 補正をする者

事件との関係 出願人

東京都中央区銀座 4 丁目 5 番 4 号
(254) 株式会社 神 助 精 工 会
代表取締役 西 村 智 雄

4. 代 理 人

東京都渋谷区神宮前 2 丁目 6 番 8 号
(4554) 弁 理 士 最 上 務
連絡先 562-2111 内線 23-6 代番 森谷川

5. 補正命令の日付

昭和 52 年 3 月 1 日

6. 補正の理由

明 細 書

7. 補正の内容

別 紙 の 通 り